

A-10C

WARTHOG



Guide de démarrage rapide DCS A-10C

DCS
SERIES

Avertissement sur la sante

Veillez lire les informations suivantes avant toute utilisation de ce jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou de subir une perte de connaissance suite à une exposition à certaines images, comportant des lumières scintillantes ou des motifs lumineux qui peuvent apparaître dans des jeux vidéo. Ces crises peuvent se produire même chez des personnes sans antécédent de type épilepsie ou «crise épileptique photosensible», en jouant à des jeux vidéo. Si vous-même ou un membre de votre famille présentez une condition épileptique (crise ou soudaine perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation du jeu.

Ces crises ont une grande variété de symptômes, incluant une sensation de légèreté, vertiges, désorientation, vision floue, tics faciaux ou oculaires, perte de conscience ou de connaissance même momentanée.

Arrêtez de jouer immédiatement et consultez votre médecin traitant si vous ou vos enfants rencontrez l'un des symptômes cités précédemment.

Le risque des crises peut être réduit si les précautions suivantes sont prises (pouvant servir en tant que règle générale lors d'une partie de jeux vidéo):

- Ne pas jouer si vous êtes fatigué ou somnolent.
- Jouer dans une pièce bien éclairée.
- Reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeux.

Installation

Version téléchargeable: Placez le fichier Setup.exe ainsi que tous les fichiers .bin dans un même dossier, puis double-cliquez sur le fichier Setup.exe pour lancer l'installation. Suivez ensuite les étapes indiquées à l'écran.

DVD: Insérez le DVD de DCS: Warthog dans votre lecteur DVD et attendez que l'installateur automatique se lance. Si celui-ci ne se lance pas automatiquement, ouvrez l'explorateur, double-cliquez sur votre lecteur DVD, trouvez le fichier Setup.exe, et cliquez dessus pour lancer l'installation

N.B.: Il vous faut disposer des droits administrateur sous Windows pour installer le jeu.

Liens utiles pour DCS A-10C

Forums DCS (anglais)

<http://forums.eagle.ru/index.php>

Support francophone DCS

<http://forums.eagle.ru/forumdisplay.php?f=99>

Wiki DCS (anglais)

http://en.wiki.eagle.ru/wiki/Main_Page

Documents additionnels pour DCS: A10C:

[http://en.wiki.eagle.ru/wiki/DCS: A10C Training Supplements](http://en.wiki.eagle.ru/wiki/DCS:_A10C_Training_Supplements)

ACTIVATION

Vous devez activer votre achat DCS avant de pouvoir jouer, en utilisant le numéro de série fourni (au dos du livret de démarrage rapide ou sur le site d'achat en ligne). Lors du processus d'activation, le système de protection anti-copie va créer un profil du matériel de votre système et le comparer à votre système actuel à chaque démarrage du jeu. S'il y a eu une modification significative dans votre ordinateur tel qu'un changement de matériel ou changement de système d'exploitation, il vous sera demandé de réactiver votre achat.

Chaque licence du jeu (chaque disque), est muni de 10 activations et 10 désactivations. Vous pouvez activer votre jeu 10 fois. Le nombre d'installation est illimité !

Ce jeu dispose également de la technologie "Activations Automatiques" ("AAA") qui vous permet de créer une nouvelle activation tout les 31 jours. Cela vous assure de pouvoir continuer à jouer même si Eagle Dynamics cesse un jour d'exister. Cette fonction s'active dès que les 10 activations initiales sont épuisées.

Si le système de protection anti-copie détecte des modifications sur votre ordinateur tel qu'indiqué ci-dessous, une nouvelle activation est demandée. Il est important de signaler que les désactivations permette de conserver les activations en cas de changement matériel ou logiciel sur votre ordinateur. Avant de modifier la configuration matérielle de votre ordinateur ou de changer de système d'exploitation, vous pouvez désactiver le jeu, afin de réactiver ensuite sans perdre d'activation. Cependant, vous pouvez installer le jeu autant de fois que vous le désirez.

Une activation sera demandée si les modifications logicielles ou matérielles dépassent 12 points comptabilisés de la manière suivante :

- ID du processeur : 13
- ID de Windows : 3
- Nom de l'ordinateur : 3
- N° de série du disque dur : 3
- Adresse MAC : 6
- Quantité de RAM: 6

Si vous ne faites que désinstaller le jeu, puis que vous le réinstallez **sans modifier** le système d'exploitation ou la configuration matérielle de l'ordinateur, il n'est pas nécessaire de désactiver.

Pour des informations plus détaillées sur le système de protection, référez-vous à la FAQ de StarForce (en anglais) :

<http://www.star-force.com/support/users/group2.php>

De plus, un guide pas-à-pas pour l'activation ou la désactivation est disponible (en anglais) au lien suivant :

<http://www.star-force.com/support/users/group4.php#6>

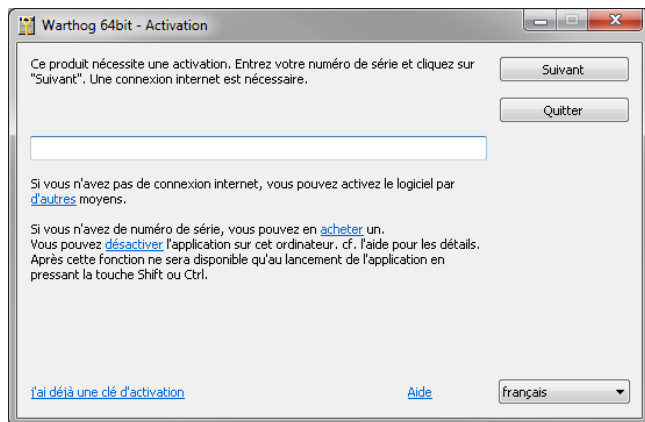
Activation Automatique

L'activation automatique est la méthode la plus simple, et requiert une connexion à Internet.

Installez le jeu sur votre ordinateur. Lancez le jeu et volez sur une mission.

La fenêtre d'activation s'affiche alors. Suivez les instructions.

Entrez votre numéro de série indiqué au dos de votre livret de démarrage rapide ou envoyé par courrier électronique. Appuyez sur **Suivant**.



L'activation automatique est alors terminée.

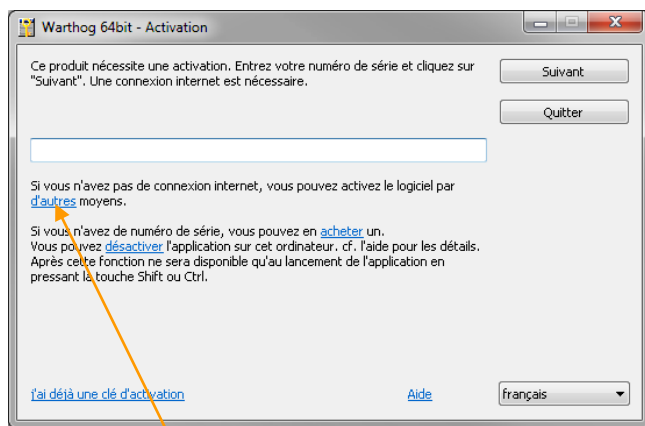
AUTRES METHODES D'ACTIVATION

Si l'activation automatique échoue, vous pouvez utiliser une des deux autres méthode d'activation (une connexion Internet est requise pour chacune d'entre elles) :

1. Activation par courrier électronique. Une code matériel vous est fourni afin de l'envoyer à une adresse électronique pour l'activation.
2. Activation via le site web de ProActive. Un code matériel est fourni afin de l'indiquer sur le site Web de ProActive pour l'activation.

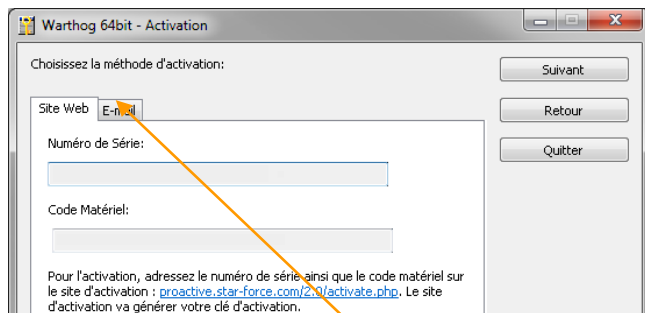
Activation par courrier électronique

Si l'activation automatique échoue, cliquez sur le lien **autres** sous le champ d'entrée du n° de série.



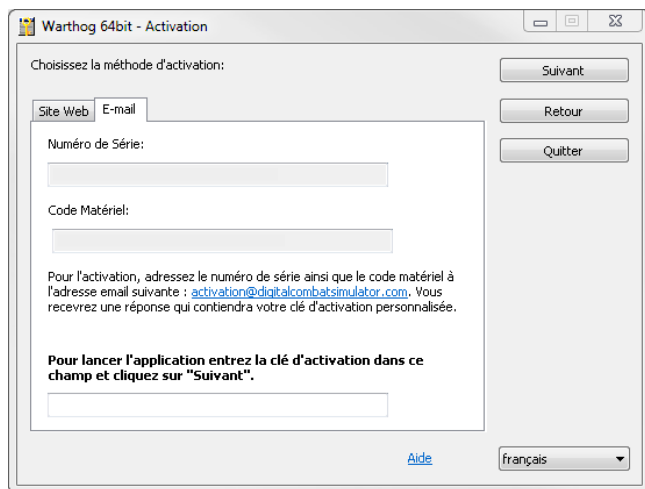
Cliquez sur "autres"

Cliquez sur l'onglet **E-mail** de la fenêtre.



Cliquez sur "E-mail"

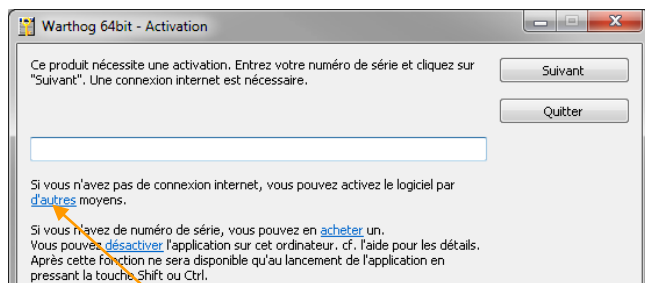
S'il vous est impossible d'envoyer un e-mail maintenant, copiez votre numéro de série, votre code matériel et l'adresse e-mail indiqués dans la fenêtre d'information.



Lorsque vous le souhaitez, envoyez un e-mail contenant votre numéro de série et votre code matériel à l'adresse indiquée. Une clé d'activation vous sera envoyée rapidement. Entrez votre clé d'activation dans le champ en bas de la fenêtre et cliquez sur **Suivant**. La procédure d'activation est alors finie.

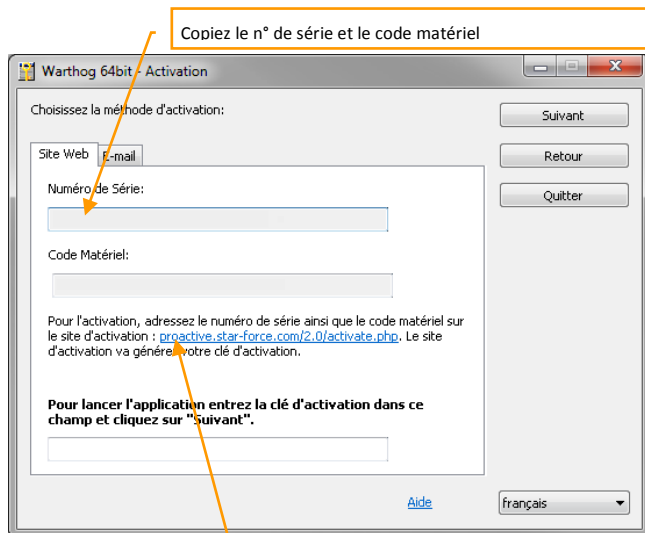
Activation via le site Web de ProActive

Si l'activation automatique échoue, cliquez sur le lien **autres** sous le champ d'entrée du n° de série.



Cliquez sur "autres"

Votre code matériel est alors indiqué dans la fenêtre d'activation. Copiez votre numéro de série et votre code matériel et sauvegardez-les dans un endroit sûr.



Copiez le n° de série et le code matériel

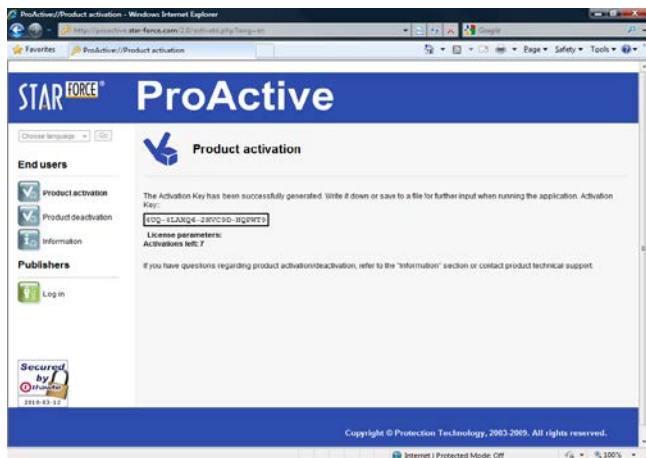
Cliquez sur le lien

Cliquez sur le lien proactive.star-force.com/2.0/activate.php dans la fenêtre d'activation. Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, vous pouvez sauvegarder votre n° de série et votre code matériel, et utiliser le même lien sur un autre ordinateur.

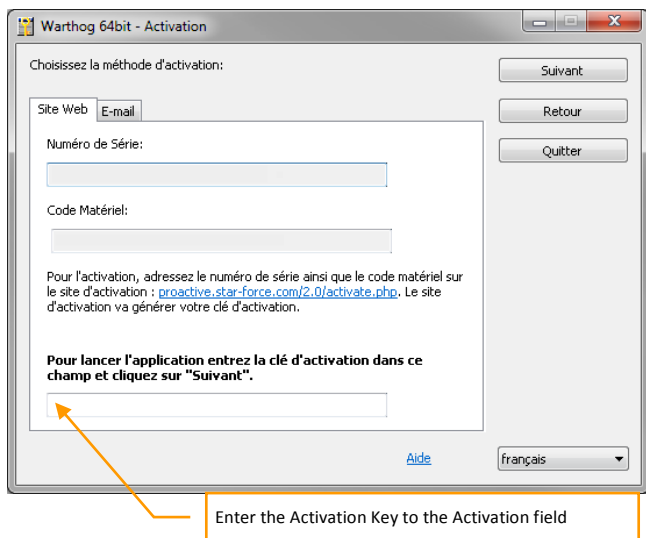
Entrer le n° de série et le code matériel dans les champs adéquat sur le site Web ProActive et cliquez sur le bouton "Get Activation Key".



Votre clé d'activation est alors indiquée. Copiez-la dans un endroit sûr.



Entrez votre clé d'activation dans les champ adéquat en bas de la fenêtre d'activation et cliquez sur **Suivant**.



Enter the Activation Key to the Activation field

L'activation par le site Web de ProActive est terminée. Si des restrictions sur l'utilisation du jeu ont été implémentée, la fenêtre d'activation en indiquera les détails. Cliquez sur OK pour lancer le jeu.

Désactivation

Pour éviter d'utiliser une activation, vous pouvez tout d'abord désactiver puis désinstaller le jeu, effectuer les modifications souhaitées, puis activer le jeu à nouveau. Vous disposez de 10 désactivations.

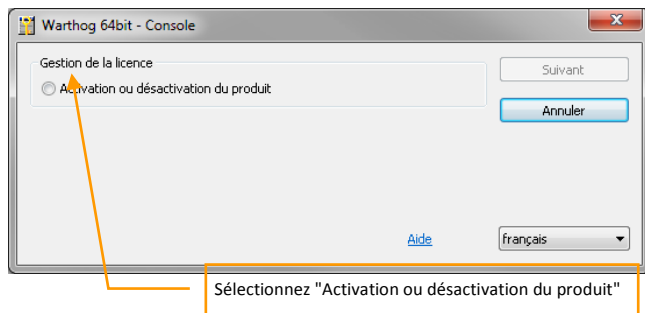
Vous pouvez lancer la procédure de désactivation de deux façons :

- Désactivation automatique
- Désactivation par le site Web de ProActive

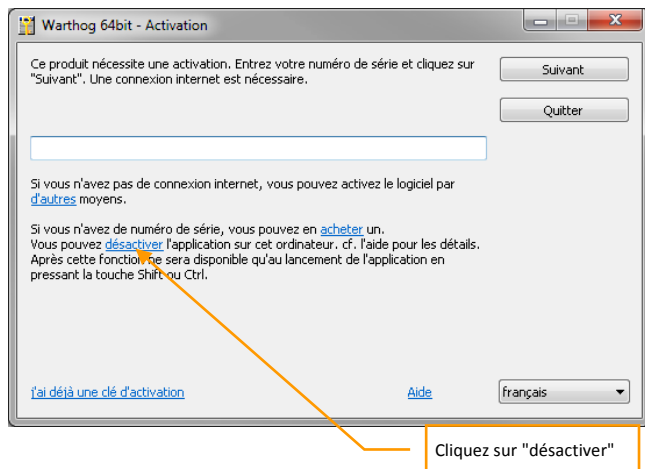
Désactivation automatique

Lancez le fichier **protect.exe**, dans le dossier Game\bin\.

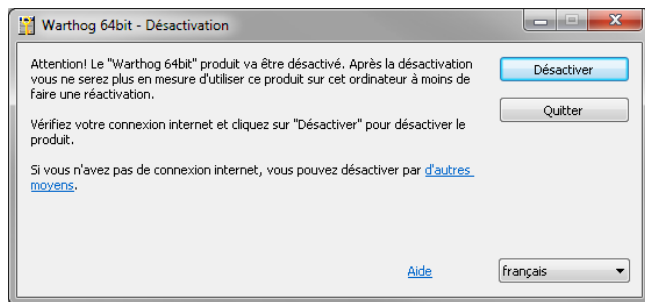
Sélectionnez la commande **Activation ou désactivation du produit** disponible dans la fenêtre, puis cliquez sur **Suivant**.



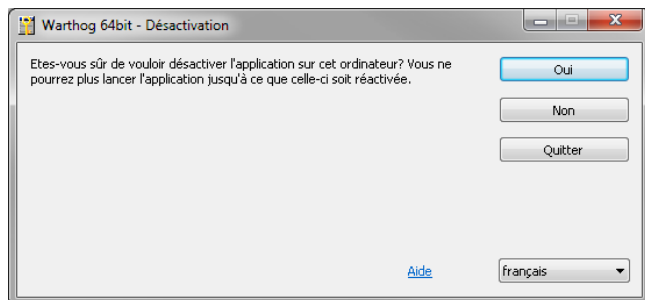
Cliquez sur le lien **Désactiver** dans la fenêtre (le numéro de série utilisé pour l'activation est indiqué par défaut dans cette fenêtre).



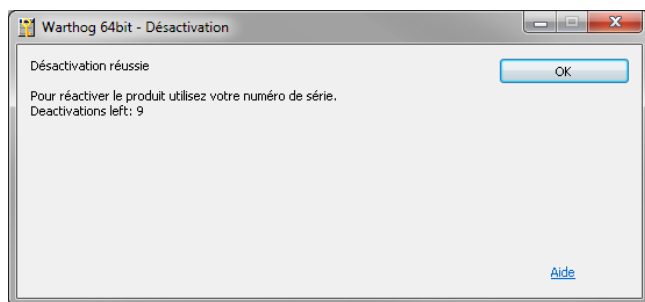
Après avoir cliqué sur **désactiver**, une fenêtre de confirmation s'affiche.



Cliquez sur le bouton **Désactiver**, le message suivant apparaît alors :



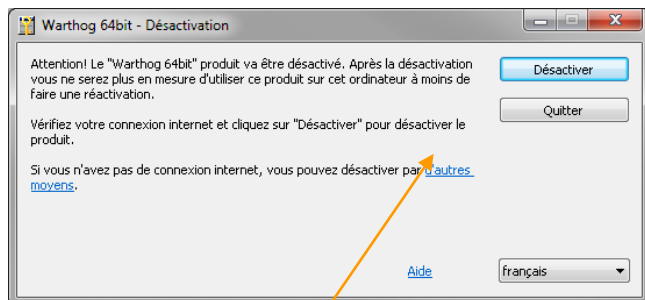
Cliquez sur **Oui** pour lancer le processus de désactivation.



Confirmez la désactivation en cliquant sur le bouton **OK**.
La désactivation automatique est alors terminée.

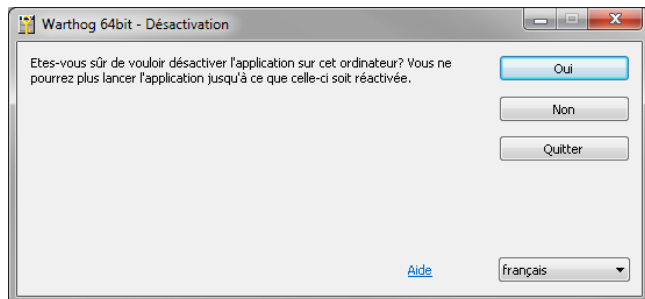
Désactivation par le site Web ProActive

Si la désactivation automatique échoue, ou si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, une nouvelle fenêtre apparaît. Cliquez sur **autres moyens**.

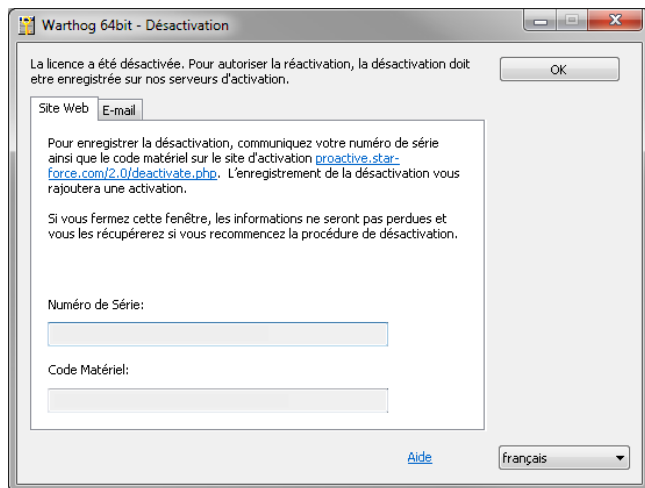


Cliquez sur "autres moyens"

Cliquez sur **Oui** pour lancer le processus de désactivation.



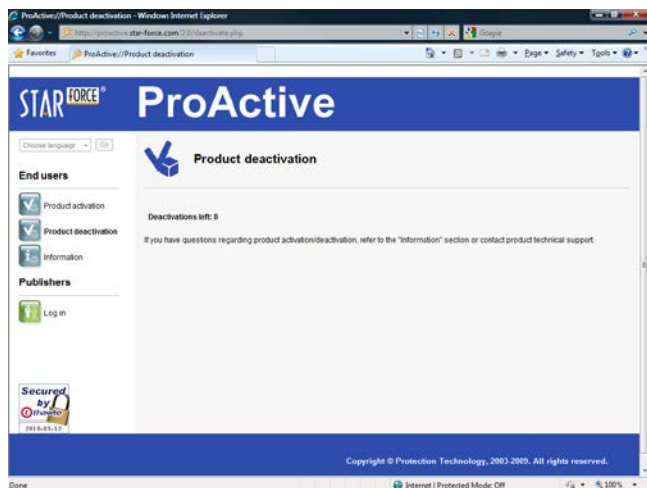
Dans la fenêtre qui apparaît alors, cliquez sur le lien <http://proactive.star-force.com/2.0/deactivate.php> pour vous rendre sur le site Web de ProActive.



Copiez votre numéro de série et votre code matériel indiqués dans la fenêtre. Une fois sur le site Web de ProActive, entrez ces numéro de série et code matériel dans les champs correspondants et cliquez sur le bouton **Deactivate**.



La fenêtre suivante s'affiche, indiquant les informations de désactivation.



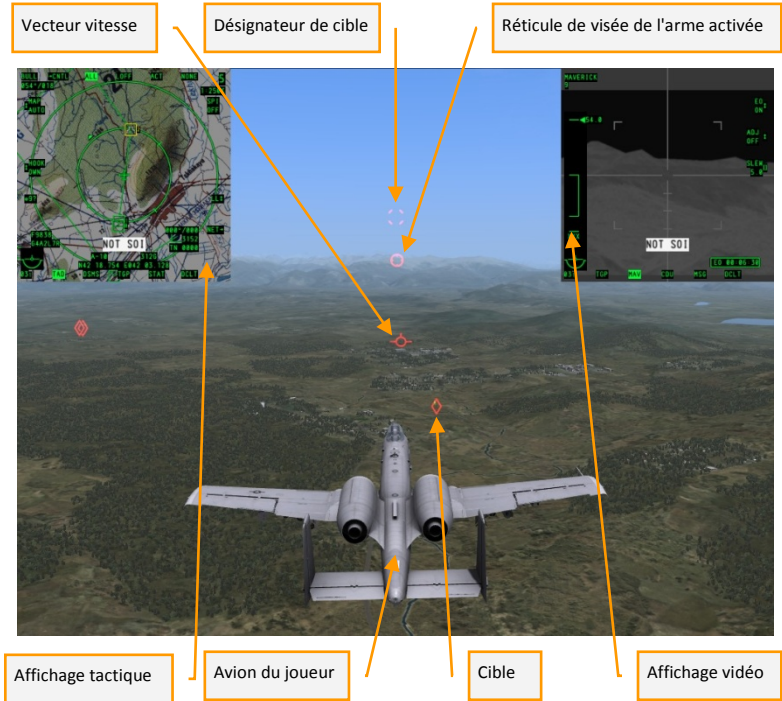
La désactivation par le site Web de ProActive est alors terminée.

Le jeu en réseau local ou par Internet requiert un accès Internet

MODE ARCADE

En mode Arcade, les joueurs peuvent voler en vue à la 3e personne, via une caméra de poursuite. Dans cette vue, la caméra est placée directement derrière l'avion. Le joueur peut également se rendre dans le cockpit en appuyant sur **[F1]** (pour revenir en vue à la 3e personne, appuyez sur **[F4]**).

La vue **[F4]** présente les indications suivantes:



VECTEUR VITESSE. Vecteur de vol de l'avion.

DESIGNATEUR DE CIBLE. Cible sélectionnée par le joueur.

RETICULE DE VISEE DE L'ARME ACTIVE. Le point au sol indiqué est le point de visée de l'arme.

AFFICHAGE TACTIQUE. Affichage de la carte, de la route et des unités autour de l'appareil.

AVION DU JOUEUR. Vue directe depuis l'arrière de l'avion du joueur.

CIBLE. Objet qui peut être sélectionné comme cible.

AFFICHAGE VIDEO. Ecran affichant la vidéo du pod de désignation ou du Maverick.



Affichage des emports

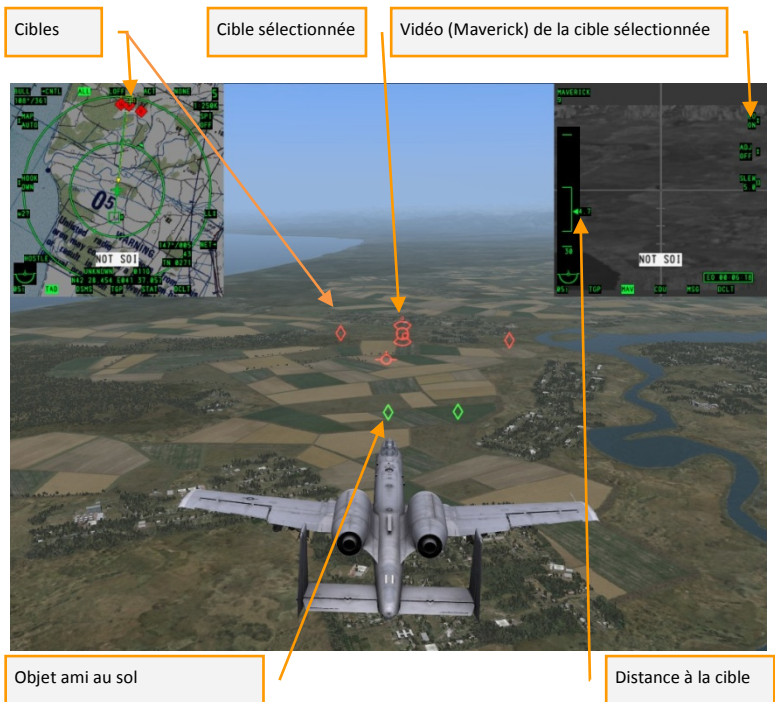
Affichage de l'état des armes

AFFICHAGE DES EMPORTS. Cette affichage apparait lorsque le bouton de sélection des armes [D] est utilisé. Il indique l'arme sélectionnée et disparaît peu de temps après le dernier appui sur la touche.

- **AGM-65 MAVERICK** – Missile air-sol tactique de type "tire-et-oublie".
- **Mk-82, Mk-84** - Bombes d'emploi général.
- **M-151** - Roquettes air-sol non guidées.
- **CBU-87/103** - Bombes à fragmentation, utilisée de préférence sur cibles non blindées.

- **CBU-97/105** - Bombes à fragmentation, pour cibles blindées.
- **GBU-10/12** - Bombes à guidage laser.
- **GBU-31/38** - Bombes à guidage GPS.
- **AIM-9** - Missiles air-air courte portée.
- **LITENING** - Pod de désignation.
- **WPNS OFF** - Si aucun point d'emport n'est sélectionné, le réticule de visée affiche le point visé par le canon.

AFFICHAGE DE L'ETAT DES ARMES. Affiche les informations relatives à l'arme sélectionnée.



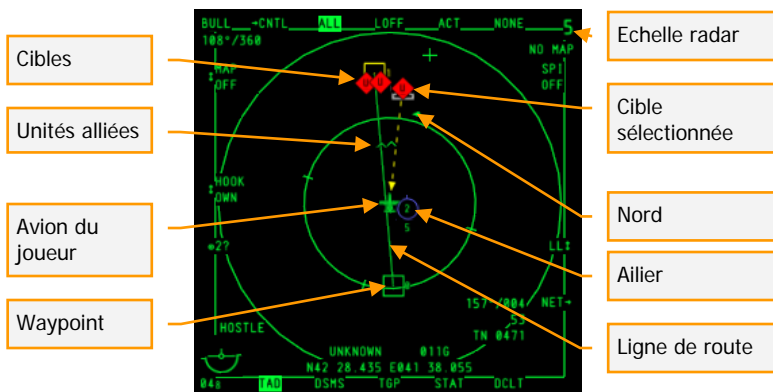
CIBLES. Les objets ennemis sont marqués d'un indicateur rouge.

CIBLE SELECTIONNEE. Cible verrouillée par le système d'armes.

VIDEO DE LA CIBLE SELECTIONNEE. Image du missile Maverick ou du pod de désignation.

OBJET AMI AU SOL. Les objets amis sont indiqués par un marqueur vert.

DISTANCE A LA CIBLE. Distance entre l'avion et la cible en nautiques.



CIBLES. Marqueurs rouges – unités ennemies.

UNITES ALLIEES. Marqueurs verts.

AVION DU JOUEUR. La position de l'avion est toujours au centre de l'écran.

WAYPOINT. Waypoint du plan de vol (route).












CIBLE SELECTIONNEE. Cible actuellement sélectionnée. Le vert indique une unité amie.

ECHELLE. Echelle de l'affichage en nautiques.

NORD. Indication du cap Nord.

AILIER. Position de l'ailier.

LIGNE DE ROUTE. Ligne indiquant la route ou plan de vol.

	Rouge	Désignateur de cibles
	Rouge	Réticule de visée de l'arme sélectionnée
	Rouge	Marqueur d'une cible ennemie sélectionnée et verrouillée
	Blanc	Marqueur de visée, hors de portée
	Rouge	Marqueur de visée, à portée
	Vert	Waypoint actuel
	Rouge	Défense sol-air ennemie
	Vert	Défense sol-air amie
	Rouge	Véhicule ennemi
	Vert	Véhicule ami
	Rouge	Avion ennemi
	Vert	Avion ami

Commandes

La liste ci-dessous indique les commandes de base utiles en mode Arcade.

Démarrage automatique de l'avion : [Orig + Win Gauche]

Sélection de l'avion au milieu : [P]

Sélection de l'avion le plus proche : [O]

Sélection de l'avion précédent : [^]

Sélection de l'avion suivant : [\$]

Sélection de l'unité au sol au centre : [V]

Sélection de l'unité au sol la plus proche : [B]

Sélection de l'unité au sol précédente : [N]

Sélection de l'unité au sol suivante : [,]

Désélection de la cible : [Suppr]

Sélection de l'arme : [D]

Tirer l'arme sélectionnée : [Espace + Alt Gauche]

Tir canon : [Espace]

Larguer des contre-mesures : [è]

Vue extérieure : [F4]

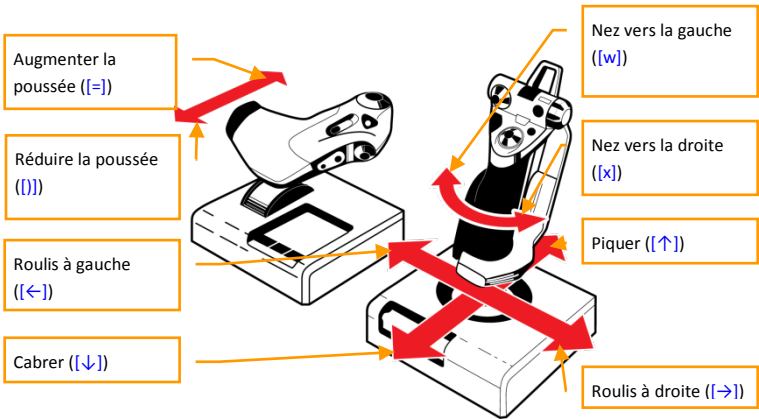
Vue cockpit : [F1]

Verrouillage instantané de la vue : [Suppr sur pavé numérique] (maintenir appuyé)

Verrouillage de la vue : [Suppr sur pavé numérique] (appui court)

Déverrouille la vue : [Suppr sur pavé numérique] (appui court à nouveau)

MODE SIMULATION



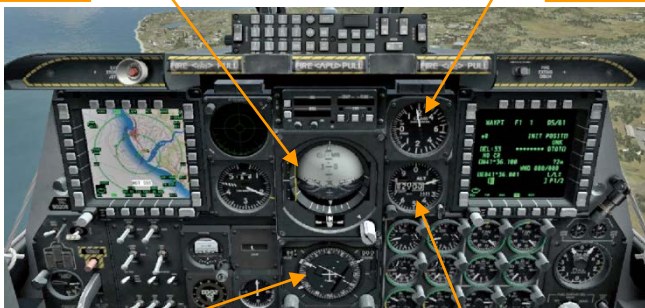
Pour décoller, avancez la manette des gaz à fond vers l'avant pour obtenir la poussée maximale. Utilisez les commandes de direction du nez à droite et à gauche pour maintenir l'avion au centre de la piste. Lorsque la vitesse atteint 80 nœuds, désactivez le guidage du train avant en appuyant sur **[INSER]**. Lorsque la vitesse atteint 125 nœuds, tirez doucement sur le manche. Le train avant se soulèvera aux alentours de 135 nœuds. Maintenez le nez vers le haut autour de 10 degrés d'assiette pour éviter que l'arrière de l'appareil ne touche le sol. L'appareil décollera quelques secondes plus tard.



La vitesse air est un élément critique dans toute l'enveloppe de vol. Surveillez-la en permanence et faites en sorte qu'elle ne chute pas en dessous de 150 nœuds; ceci pourrait entraîner une perte de contrôle, appelé décrochage, qui peut mener au crash. Pour tourner à droite ou à gauche, appliquez du roulis dans la direction désirée. Evitez les angles de roulis supérieurs à 60 degrés tant que vous n'êtes pas complètement à l'aise avec les commandes de vol. Poussez le manche sur le coté jusqu'à 60 degrés d'inclinaison et surveillez le comportement de l'avion dans le virage. Utilisez le manche pour maintenir l'altitude de l'appareil au cours du virage en tirant ou poussant légèrement. Ramener les ailes à plat pour remettre l'avion en palier.

Attitude

Vitesse verticale



Cap

Altitude

La route de vol est en général affichée sur un des deux MFC (Multi-Function Color Display - Affichage couleur multi-fonction). Suivez la ligne verte pour vous diriger vers les waypoints.

Votre route

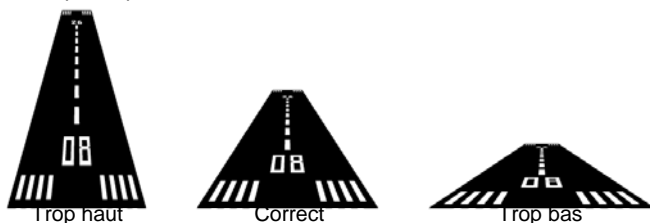


Votre avion

L'A-10C est équipé d'un mécanisme de compensation ("trim"). Ceci vous permet de maintenir le manche dans une certaine position sans avoir à exercer un effort en permanence. Une fois stabilisé en palier, compenser l'appareil à l'aide des touches **[Ctrl Droite] + [;], [,], [I]** et **[M]**. pour maintenir l'attitude de l'avion. Une fois bien compensé, l'avion doit pouvoir continuer le palier sans aucune action sur le manche.

Pour atterrir, l'avion suit une trajectoire descendante vers la piste, appelée le plan de descente. Les volets sont utilisés afin de réduire la vitesse de l'approche. Lorsqu'ils sont déployés, les volets réduisent la vitesse de décrochage, mais augmentent également la trainée. Ce qui signifie qu'il vaut augmenter la poussée des moteurs pour conserver une vitesse d'approche saine.

Manœuvrez l'avion afin de vous aligner dans l'axe de la piste. Essayez de faire cela à une altitude de 2000 pieds, à environ 8-10 nautiques de la piste. Maintenez une descente régulière vers la piste. Vous pouvez utiliser la position de la piste vue du cockpit comme repère afin de maintenir un angle d'approche correct, tel qu'indiqué ci-dessous :



Réduisez votre vitesse à 180 nœuds. Sortez le train d'atterrissage en appuyant sur [G] et déployez les volets en configuration d'atterrissage en appuyant deux fois sur [Maj Gauche + F]. Réduisez votre vitesse à 150 nœuds. Essayez de calculer votre approche afin de passer le seuil de la piste à 30-50 pieds d'altitude à une vitesse comprise entre 135 et 150 nœuds en fonction de vos emports et de la masse de votre avion (plus l'avion est lourd, plus votre vitesse d'approche doit être élevée pour éviter un décrochage). A environ 10 ou 15 pieds au-dessus de la piste, tirez doucement sur le manche pour arrondir la trajectoire. Ceci réduira votre vitesse verticale et votre vitesse air afin d'atterrir doucement sur le train principal.



Commencez à freiner doucement en appuyant sur [Z] et laissez le train avant toucher doucement le sol. Lorsque votre vitesse passe sous les 80 nœuds, engagez le guidage du train avant en appuyant sur [Insérer]. Utilisez le guidage en lacet (pédales, torsion du manche ou touches [W] et [X]) pour maintenir

l'avion au centre de la piste.

L'atterrissage est une des manœuvres les plus difficile au cours d'un vol, entraînez-vous afin de bien le maîtriser.



Boutons de
sélection de page

L'A-10C est conçu sur le concept de HOTAS (Hands On Throttle and Stick - Mains sur le manche et la manette), ce qui signifie que la plupart des commandes peuvent être effectuées par le pilote sans lâcher le manche ou la manette des gaz. Comme la quantité de boutons sur le manche ou la manette est limitée, le pilote choisi quel affichage il contrôle; celui-ci est alors appelé SOI (Sensor Of Interest - Capteur d'intérêt). Lorsqu'un MFCD est le SOI, son affichage est entouré d'un cadre vert.

Cadre du SOI

Lorsque le HUD (Heads Up Display - Visualisation Tête Haute) est sélectionné comme SOI, une astérisque est affichée sur la gauche.



Astérisque indiquant que le SOI est sur le HUD

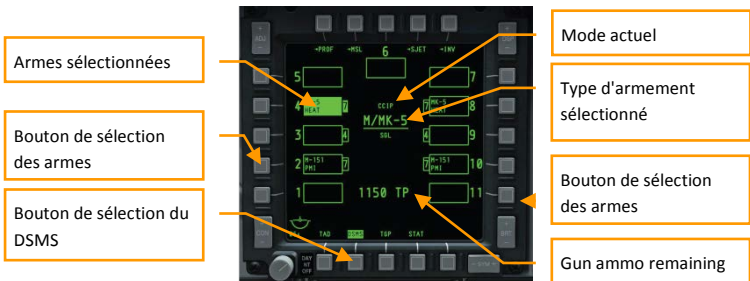
Pour passer le SOI sur le HUD, appuyez sur **[U]**. Pour le placer sur le MFCD de gauche, appuyez sur **[H]** et maintenez l'appui; pour le MFCD de gauche maintenez appuyé sur **[K]**.

La rangée de bouton en dessous de chaque MFCD permet de choisir la page affichée. Par exemple, la page TAD (Tactical Awareness Display - Affichage de Situation Tactique) indiquée sur l'image de MFCD ci-dessus. Cette page affiche la carte et la route du plan de vol. Les autres pages seront décrites plus loin dans ce manuel.

Sous le MFCD de gauche se trouve le panneau de contrôle de l'armement (AHCP - Armement HUD Control Panel), utilisé pour mettre en marche les systèmes de combat. Lors de la préparation au combat, allumez les interrupteurs suivants (basculez vers le haut) : Master Arm, Laser Arm, stabilisation du canon GUNPAC et TGP si vous disposez d'un pod de désignation.



Pour vérifier les armements chargés sur l'avion, ouvrez la page DSMS (Digital Stores Management System - Système Numérique de Gestion des Emports) sur le MFCD en appuyant sur le bouton "DSMS".



La page DSMS indique le mode maître actuel et l'armement sélectionné. La sélection d'un armement s'effectue en appuyant sur les boutons correspondant au point d'emport associé.

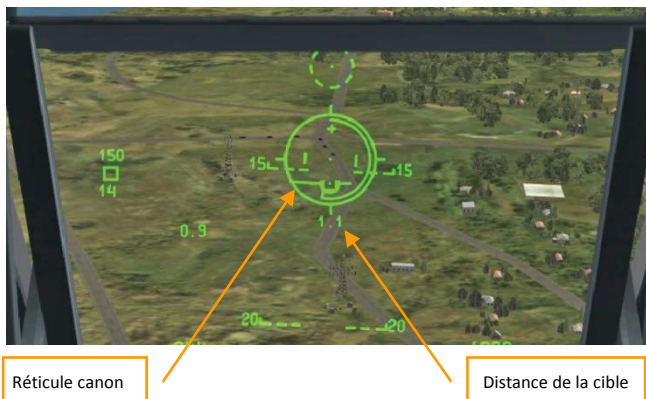
Pour parcourir rapidement les armements disponibles plutôt que de sélectionner les points d'emports individuellement, placez tout d'abord le SOI sur le HUD en appuyant sur [U], puis appuyez sur la commande DMS droit ou gauche ([PgSuiv] et [Suppr]).

Le choix du mode maître se fait en appuyant sur le bouton de contrôle du mode maître ([,]).

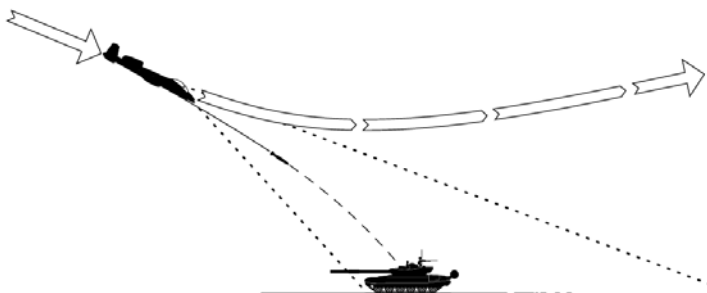
Assurez-vous que les interrupteurs Master Arm et GUNPAC sont en position haute. Ouvrez la page DSMS sur le MFCD et activez le mode maître "GUNS" à l'aide du bouton de contrôle du mode maître ([,]).



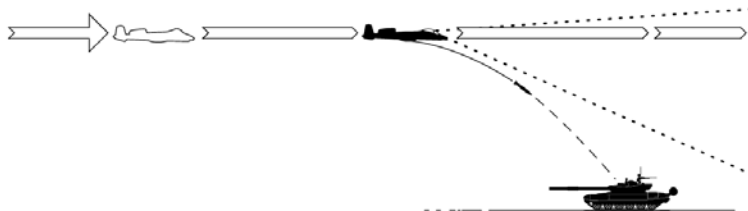
Lorsque le mode canon est sélectionné, le réticule de visée canon apparaît sur le HUD. Une fois la cible à portée de tir, la barre de distance dans le réticule commencera à se dérouler en sens antihoraire pour indiquer la distance à la cible. Cette distance est également indiquée numériquement sous le réticule.



Ouvrez le feu sur la cible lorsque celle-ci est à portée, i.e. lorsque la barre de distance se déroule. Si la barre est pleine, la cible est trop loin pour un tir efficace.



Le mode CCIP est assez simple. Le pilote maintient la cible dans son champ de vision en piquant vers celle-ci, et largue son armement lorsque le réticule de visée passe dessus. Cette méthode a cependant l'inconvénient de faire piquer l'avion, rendant la manœuvre délicate et potentiellement dangereuse.



Pour s'affranchir de ces difficultés, le A-10C peut larguer son armement en mode CCRP. En CCRP, le pilote commence par désigner un point cible. Il continue ensuite à voler en palier ou même à monter, la cible sortant alors du

champ de vision en passant sous le nez de l'avion. Cependant, l'ordinateur de bord continuera à donner les indications sur le point de largage dans le HUD. Le pilote doit voler de façon à aligner le réticule de viser et le point de largage. Les armements sont alors tirés lorsque le point de largage passe dans le réticule de visée. L'inconvénient du mode CCRP est la précision amoindrie. La plupart des armes du A-10C peuvent être utilisées dans les deux modes. Les procédures de désignation des cibles seront expliquées ci-après. Nous passerons ensuite en revue les différentes étapes permettant d'utiliser les différents missiles et bombes.

Certaines armes du A-10C requièrent que la cible soit désignée. Ceci peut se faire de différentes façons: à l'aide de la boîte de ciblage du HUD, avec le pod de désignation ou avec la tête de guidage d'un missile Maverick. Commençons par le HUD. Assurez-vous que le SOI est bien sur le HUD en appuyant sur [U]. La boîte de désignation s'affiche alors.



Boîte de désignation



Indication de cible désignée

La boîte de désignation peut être déplacée à l'aide du bouton de déplacement ou des touches [;], [:], [!] et [M]. Pour désigner une cible, placer la boîte de désignation sur celle-ci et maintenez appuyé sur le TMS en position haute ou sur [Ctrl Gauche + Haut]. Une fois la cible désignée, une ligne courte partira de la boîte de désignation vers le haut du HUD.

Sur la page TAD du MFCD, le point ciblé est indiqué par un symbole blanc en forme de gâteau de mariage.

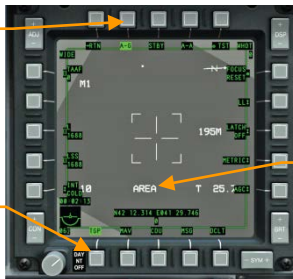
Symbole de cible désignée



Le pod de désignation (TarGeting Pod - TGP) est un container externe fixé sur un des points d'emport. Il est muni de caméras très puissantes, ce qui permet au pilote d'avoir une vidéo fortement zoomée sur son MFC, de jour comme de nuit. Le TGP du A-10C est le AAQ-28 LITENING et doit être ajouté aux emports de l'appareil lors de la préparation de la mission dans l'éditeur. Avant d'utiliser le TGP, il doit être mis sous tension, comme indiqué précédemment dans la section de préparation au combat. Après la mise sous tension, le TGP prend quelques minutes pour démarrer avant d'être opérationnel. Si la mission démarre en vol, le TGP sera déjà prêt à être utilisé.

Mode air-sol

Bouton de sélection du TGP



Mode de poursuite



Losange de vue du TGP sur le HUD

Appuyez sur le bouton de sélection du TGP et attendez l'affichage de la mention "TGP OFF". Sélectionnez le mode air-sol (A-G) via le bouton adéquat. L'affichage présente alors l'image vidéo de la caméra du TGP. Passez le SOI sur le TGP en appuyant à nouveau sur le bouton TGP en bas du MFC. Un losange apparaît sur le HUD pour indiquer la direction vers laquelle le TGP est pointé.

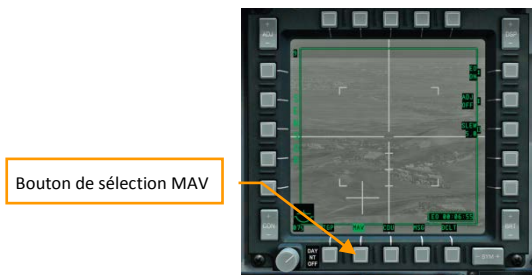
Le losange du TGP peut être déplacé à l'aide du bouton de déplacement ou des touches [J], [K], [L] et [M]. Il est possible de passer du champ large (loin de la cible) au champ proche (plus près) via la commande CHINA

HAT vers l'avant, ou en appuyant sur [V]. Il est également possible de zoomer à l'aide des touches DMS haut/bas, ou par les touches [Orig] et [Fin]. La caméra dispose de deux modes de poursuite : AREA et POINT. Une poursuite "POINT" permet de suivre un objet spécifique, en particulier un véhicule en déplacement. Appuyez sur TMS haut ([Ctrl Gauche + Haut]) pour choisir le mode de poursuite, appuyez longuement sur TMS haut ([Ctrl Gauche + Haut]) pour désigner la cible.

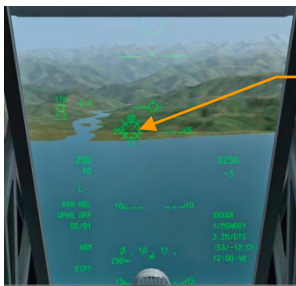
Une fois la cible désignée, la ligne de ciblage apparaît sur le HUD et le gâteau de mariage s'affiche sur le TAD indiquant la position de la cible tel qu'expliqué auparavant.

Pour recentrer la caméra, appuyez sur le CHINA HAT vers l'arrière ou appuyez sur la touche [C].

Les missiles Maverick sont munis d'une caméra qui fait partie de leur tête de guidage. Elles peuvent être utilisées pour désigner des cibles. Tout d'abord, sélectionnez la page Maverick du MFCD en appuyant sur le bouton MAV.



Appuyez à nouveau sur le bouton MAV pour placer le SOI sur l'affichage Maverick. Utilisez le bouton de déplacement ou des touches [;], [:], [!] et [M] pour positionner le centre de la mire du Maverick sur la cible. Vous pouvez sélectionner le champ proche (plus près de la cible) en appuyant sur le CHINA HAT vers l'avant, ou en appuyant sur [V]. Lorsque la croix est centrée sur la cible, relâchez le bouton de déplacement pour verrouiller la cible. Cela ne fonctionne pas systématiquement du premier coup. Le capteur du missile est efficace surtout les cibles de petite taille qui contraste fortement avec le fond. La "roue de chariot" sur le HUD indique la position pointée par le Maverick.



"Roue de chariot" du Maverick

Appuyez sur TMS haut (**[Ctrl Gauche + Haut]**) pour choisir le mode de poursuite, appuyez longuement sur TMS haut (**[Ctrl Gauche + Haut]**) pour désigner la cible. Une fois la cible désignée, la ligne de ciblage apparaît sur le HUD et le gâteau de mariage s'affiche sur le TAD indiquant la position de la cible tel qu'expliqué auparavant.

Les roquettes balistiques sont utilisées typiquement contre les cibles non protégées, tels que l'infanterie ou les véhicules légers. Les roquettes sont facile à utiliser, mais demande un peu de pratique avant de pouvoir les utiliser efficacement. Toutes les roquettes que l'A-10C peut emporter sont stockées dans des pod dont la désignation commence par LAU, et peuvent être emportés sur de nombreux points d'emport.

Mode maître CCIP

Bouton de sélection du DSMS



Pod roquettes sélectionné

Préparez l'avion pour un tir roquette tel qu'indiqué précédemment. Les roquettes ne requiert pas de désignation de la cible. Sélectionnez la page DSMS sur le MFC. Sélectionnez les roquettes en appuyant sur les boutons correspondants. Vérifiez que le mode maître CCIP est activé, et appuyez sur [,] pour le modifier si besoin.

Le réticule de visée pour roquettes apparait alors sur le HUD. Tout comme le réticule du canon, la barre à l'intérieur du réticule indique la distance à la cible. Le pilote doit simplement positionner le pointeur au centre du réticule sur la cible, puis appuyer sur le bouton de tir (**[Alt Droite + Espace]**). Comme les

roquettes ne sont pas guidées, plus vous êtes près, plus vous avez de chance de toucher la cible.



Les bombes lisses (non guidées) sont utilisées contre les cibles fixes ou se déplaçant lentement. Le tir de bombes lisses en CCIP est similaire au tir de roquettes, à l'exception de l'angle de piqué qui est généralement plus important. Préparez l'avion au combat comme discuté précédemment. Sélectionnez les bombes lisses sur le DSMS en appuyant sur les boutons correspondants. Vérifiez que le mode maître CCIP est activé, et appuyez sur [,] pour le modifier si besoin.



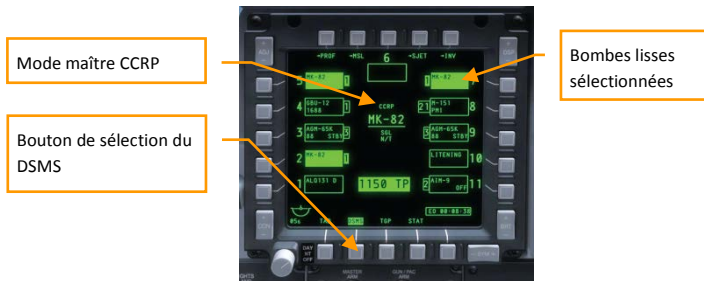
Sur le HUD s'affiche alors une ligne partant du réticule de visée. Au début, la ligne sera probablement en pointillés, et le réticule sera collé au bas du HUD. Cela signifie que le point de visée est trop bas pour se trouver dans le champ de vision du HUD. Augmenter l'angle de piqué pour amener le réticule dans le champ de vision. Faites bien attention à ne pas mettre l'avion en survitesse au

cours du piqué. Réduisez les gaz et déployez les aérofreins si nécessaire. Maintenez la cible sur la ligne de chute pendant que le réticule s'en rapproche. Tout comme pour les roquettes ou le canon, la barre qui défile dans le réticule indique la distance à la cible.

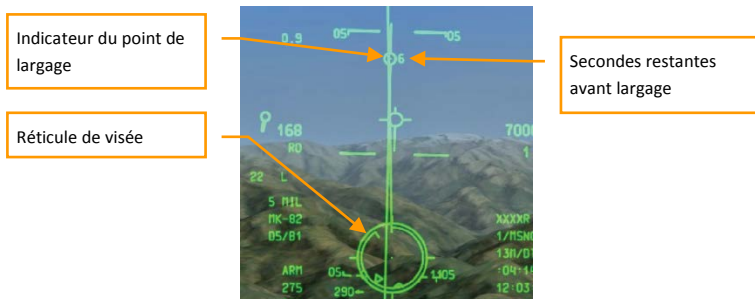


Appuyez sur le bouton de tir (**[Alt Droite + Espace]**) lorsque le point de visée au centre du réticule passe sur la cible. Sortez du piqué prudemment pour conserver le contrôle de l'appareil. Il n'est pas nécessaire de désigner la cible en mode CCIP.

Le tir de bombe en mode CCRP est similaire au CCIP, sauf que vous viserez sur la solution de tir présentée sur le HUD au lieu de viser directement la cible. Sélectionnez les bombes lisses sur le DSMS en utilisant les boutons correspondants du MFCD. Sélectionnez le mode maître CCRP à l'aide du bouton de sélection de mode **[,]**.



Sur le HUD apparait alors une ligne partant du réticule de visée, comme en mode CCIP, mais également une seconde ligne de guidage munie de l'indicateur de point de largage en haut. Manœuvrez l'appareil de façon à aligner ces deux lignes.



Maintenez un vol en palier avec un minimum d'inclinaison. A l'approche du point de largage, l'indicateur de largage commencera à tomber vers le réticule de visée. A ce moment, maintenez appuyé sur la touche de tir ([Alt Droite + Espace]). Votre objectif est de faire passer l'indicateur de largage au milieu du réticule de visée. Lorsque l'indicateur de largage atteint le point de visée, les bombes sont automatiquement larguées.

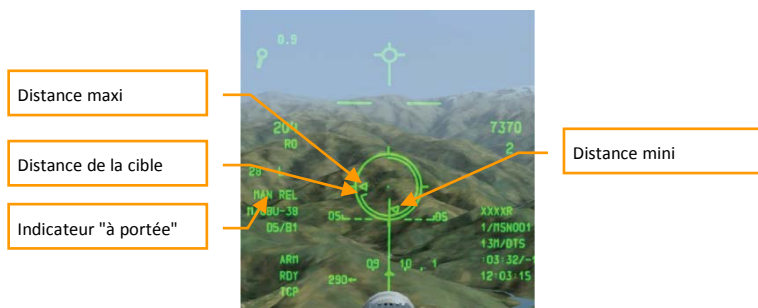
Le mode CCRP est moins précis que le CCRP, mais il e demande pas de piquer vers la cible, et est donc plus sûr. La précision dépend également de la qualité de la désignation.

Les bombes a guidage inertiel (IAM - Inertially-Guided Munitions) permettent d'attaquer des cibles fixes avec une excellente précision et un guidage autonome jusqu'à l'impact. Les IAM enregistrent les coordonnées de la cible et utilisent un système de guidage inertiel ou GPS pour se diriger vers la cible sans aucun support de l'avion tireur. Les IAM ne peuvent être tirés qu'en mode CCRP.



Préparez l'avion au combat comme discuté précédemment. Désignez une cible à l'aide d'une des méthodes décrites. Sélectionnez une munition IAM sur le DSMS.

Le HUD indique alors un réticule de visée muni de deux index triangulaires, indiquant les distances mini et maxi d'engagement.



Lorsque la cible est à portée de tir, indiquée par la barre de portée entre les deux index triangulaires, l'indicateur "MAN REL" apparait sur le HUD. Maintenez appuyé sur le bouton de tir ([\[Alt Droite + Espace\]](#)) jusqu'à ce que la bombe soit larguée.

Si vous relâchez le bouton de tir trop vite, la bombe risque de se "coincer" sur son point d'emport et ne pourra plus être utilisée.

Les bombes à guidage laser (Laser-Guided Bombs - LGB) se guident vers les cibles "éclairées" par un laser. La désignation laser peut se faire avec votre propre TGP, par un autre avion ou par une unité au sol.

Un désignateur laser envoie un faisceau laser vers la cible avec un certain codage. Ce même code doit être indiqué au capteur de la bombe pour qu'elle se guide vers la bonne cible. Nous parlerons ici l'utilisation d'une LGB avec une désignation via le TGP. Par défaut, les bombes et le TGP sont réglés sur le code 1688, il n'est donc pas nécessaire de les modifier.



Préparez l'avion au combat comme discuté précédemment. Sélectionnez une LGB (GBU-10 ou GBU-12) sur le DSMS Sélectionnez le mode maître CCRP à l'aide du bouton de sélection de mode [,].



Désignez une cible à l'aide du TGP tel que décrit précédemment. Vérifiez bien que le symbole "L" indiquant que le laser est prêt s'affiche sur l'écran du TGP. L'utilisation de LGB est similaire à celui des bombes lisses en CCRP. Le réticule de visée et les lignes d'aide au guidage sont affichées sur le HUD. Manœuvrez l'avion afin d'aligner ces deux lignes. A l'approche du point de largage, l'indicateur de largage commencera à tomber vers le réticule de visée. A ce moment, maintenez appuyé sur la touche de tir (**[Alt Droite + Espace]**). Lorsque l'indicateur de largage atteint le point de visée, les bombes sont automatiquement larguées. Assurez-vous que la cible reste bien au centre de la

vue du TGP tant que la bombe n'a pas explosé.

Les missiles sol-air à guidage de précision Maverick sont utilisés principalement contre des petites et moyennes cibles, telles que des véhicules fixes ou mobiles, ou des bâtiments. Préparez l'avion au combat comme discuté précédemment. Sélectionnez les missiles Maverick (AGM-65) sur le DSMS. L'état des missiles est indiqué dans le rectangle correspondant sur le DSMS. Lorsque les missiles sont prêts à l'emploi, "RDY" est affiché. Si la mission ne démarre pas en vol, il faudra environ 3 minutes pour que les Maverick soient prêts.

Trois missiles par point d'emport



Bouton de sélection du DSMS

Sélectionnez la page Maverick sur le MFCD en appuyant sur le bouton "MAV". Appuyez à nouveau sur ce bouton pour passer le SOI sur le Maverick. L'écran affichera l'image de la caméra du missile. Utilisez le bouton de déplacement ou des touches [;], [:], [!] et [M] pour positionner le centre de la mire du Maverick sur la cible. Lorsque la croix est centrée sur la cible, relâchez le bouton de déplacement pour verrouiller la cible. Cela ne fonctionne pas systématiquement du premier coup. Le capteur du missile est efficace surtout les cibles de petite taille qui contraste fortement avec le fond.

Distance de la cible



Cible verrouillée

A gauche de l'écran sont indiqués les distance mini et maxi d'engagement, ainsi que la distance actuelle à la cible. Vous pouvez sélectionner le champ proche (plus près de la cible) en appuyant sur le CHINA HAT vers l'avant, ou en appuyant sur [V]. Une fois la cible verrouillée et à portée de tir (distance actuelle entre les distances mini et maxi), appuyez simplement sur le bouton de tir ([Alt Droite + Espace]).

Pour recentrer la caméra du missile, appuyez sur le CHINA HAT vers l'arrière ou appuyez sur la touche [C].

Le A-10C possède des capacités limitées de combat air-air. Si votre avion est muni de missiles AIM-9 Sidewinder, sélectionnez-les sur le DSMS.



Bouton de sélection du DSMS

AIM-9 Sidewinder sélectionné

Le réticule de visée de l'AIM-9 s'affiche alors sur le HUD. Les cibles peuvent être verrouillées jusqu'à environ 6-8 nautiques. Placez le réticule sur la cible soit en manœuvrant l'appareil, soit en le déplaçant à l'aide du bouton de déplacement ou des touches **[J]**, **[K]**, **[I]** et **[M]**. Lorsqu'une cible est verrouillée, le son du Sidewinder devient beaucoup plus aigu. Vous pouvez décaler la tête de guidage du missile en appuyant vers l'avant sur le CHINA HAT, ou sur la touche **[V]** pour vous assurez que le missile reste bien collé à la cible.

Pour recentrer le capteur du missile, appuyez sur le CHINA HAT vers l'arrière, ou sur la touche **[C]**.

Une fois la cible verrouillée, tirez le missile en appuyant sur le bouton de tir (**[Alt Droite + Espace]**), et suivez la cible du regard pour vous assurez qu'elle soit bien détruite.



Réticule de l'AIM-9

Tir de l'armement:
«AltDroite + Espace»

Détente (cannon):
«Espace»

Guidage train avant:
«INSER»

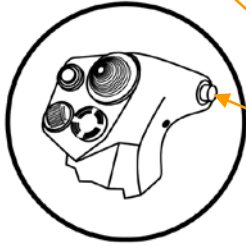
Trim: CtrlDroite + «;»,
«:», «!», «M»

Data management
switch (DMS) :
↓ «Fin», ← «Suppr»,
→ «Page Suiv», ↑
«Orig»

Target management
switch (TMS):
Ctrl Gauche + Flèches

Countermeasures
switch (CMS):
↓ «_», ← «ç», → «à»,
↑ «è», appui «)»

Bouton de contrôle du
mode maître : «,»



Bouton "Coolie":
↓ «J», ← «H», → «K»,
↑ «U»

Bouton "Mic"

Aérofreins:
Sortir: Ctrl G + «B»
Rentr.: Maj G + «B»

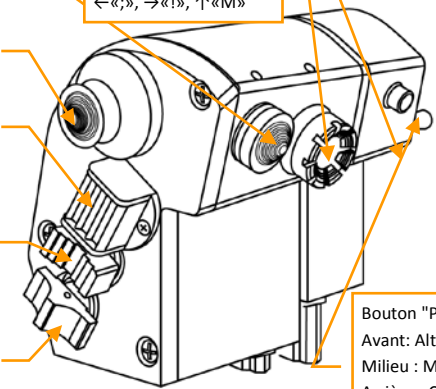
Bouton "Boat":
Avant.: Alt D + «→»
Milieu: Alt D + «↓»
Arrière: Alt D + «←»

Bouton "China":
Avant «V»
Arrière «C»

Bouton de
déplacement: ↓ «:»,
← «;», → «!», ↑ «M»

Bouton manette gauche:
«A»

Bouton "Pinky":
Avant: Alt G + «P»
Milieu: Maj G + «P»
Arrière.: Ctrl G + «P»



IMPORTANT – À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT TOUTE INSTALLATION DU LOGICIEL.

L'UTILISATION DU LOGICIEL EST SUBORDONNÉE AU RESPECT DES CLAUSES CONTENUES CI-APRÈS QUI CONSTITUENT LE CONTRAT DE LICENCE. LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE (« LA LICENCE ») EST UN DOCUMENT LÉGAL CONCLU ENTRE VOUS (« LE TITULAIRE DE LA LICENCE » OU « VOUS ») ET LA SOCIÉTÉ THE FIGHTER COLLECTION LIMITED, DONT LES LOCAUX SONT SITUÉS À L'IMPERIAL WAR MUSEUM, DUXFORD AIRFIELD, CAMBRIDGE, CB2 4QR, ANGLETERRE (« TFC » OU « NOUS ») POUR LE LOGICIEL « DCS: BLACK SHARK » (« LE PROGRAMME »), QUI COMPREND TOUS LES LOGICIELS INCLUS AVEC CETTE LICENCE, LE SUPPORT ASSOCIÉ, LES DONNÉES QUI L'ACCOMPAGNE, LES DOCUMENTS IMPRIMÉS, LA DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE Y AFFÉRENTE (« LA DOCUMENTATION ») ET L'ENSEMBLE DES COPIES ET ŒUVRES DÉRIVÉES DUDIT LOGICIEL ET DES DOCUMENTS QUI L'ACCOMPAGNENT SONT PROTÉGÉS PAR LE COPYRIGHT.

EN INSTALLANT CE PROGRAMME VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE LA PRÉSENTE LICENCE ACCORDÉE PAR TFC QUI VOUS LIE JURIDIQUEMENT À CETTE DERNIÈRE. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC LES TERMES DE LA PRÉSENTE LICENCE, NOUS REFUSONS DE VOUS LAISSER UTILISER LE PROGRAMME ET VOUS NE DEVEZ PAS INSTALLER CE DERNIER. DANS CE CAS, SI VOUS AVEZ ACHETÉ LE PROGRAMME CHEZ UN REVENDEUR, VOUS DEVEZ RETOURNER LE SUPPORT SUR LEQUEL LE PROGRAMME EST STOCKÉ AINSI QUE L'ENSEMBLE DE LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE AU REVENDEUR CHEZ QUI VOUS LES AVEZ ACHETÉS, SANS OUBLIER DE JOINDRE UN JUSTIFICATIF DE PAIEMENT.

1. LICENCE D'UTILISATION LIMITÉE

Sous réserve que vous acceptiez de vous conformer aux termes de la présente Licence, TFC vous accorde, par les présentes, le droit limité, non exclusif et non cessible d'installer et d'utiliser une copie du Programme et de la Documentation qui l'accompagne, uniquement et exclusivement à votre usage personnel et conformément aux termes de la présente Licence. Tous les droits qui ne sont pas spécifiquement mentionnés dans la présente Licence sont réservés par TFC et, le cas échéant, par les concédants de TFC. Vous ne devez en aucun cas installer le Programme sur un réseau, ni l'installer ou l'utiliser sur plusieurs ordinateurs à la fois, sauf si cette utilisation est expressément prévue par la Documentation accompagnant le Programme. CE CLUF N'AUTORISE PAS L'UTILISATION DU PROGRAMME PAR UN GOUVERNEMENT OU UNE ENTITE COMMERCIALE. Une entité commerciale ou gouvernementale qui souhaiterait utiliser le Programme à des fins de formation ou de démonstration doivent obtenir une licence de la part de TFC selon des termes d'utilisation et une base de prix différents.

2. PROPRIÉTÉ DU PROGRAMME

2.1 Votre achat ne porte pas sur le présent Programme, mais sur la licence d'utilisation y afférente. Cette Licence ne confère aucun titre de propriété sur le Programme et ne doit pas être interprétée comme une vente des droits afférents au Programme. La présente Licence s'applique également aux correctifs ou aux mises à jour destinés au Programme que TFC est susceptible de vous envoyer périodiquement.

2.2 Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle contenus dans et adjoints au Programme et ses copies (y compris, sans toutefois s'y limiter, les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, histoires, récits, lieux, graphismes, animations, sons, compositions musicales, effets audiovisuels, méthodes de fonctionnement, documentations et compléments intégrés ou susceptibles d'être ultérieurement intégrés dans le Programme) sont la propriété de TFC, de ses filiales et/ou de ses concédants.

2.3 Vous reconnaissez ne pas avoir le droit d'accéder au code source du présent Programme ou à son code non verrouillé et comportant des commentaires.

2.4 Tous droits réservés. Le présent Programme contient un certain nombre d'éléments protégés par une licence et les concédants de TFC peuvent protéger leurs droits en cas de violation du présent Contrat.

3. CONDITIONS D'OCTROI DE LA LICENCE

3.1 À moins qu'une clause de la présente Licence ne prévienne expressément le contraire ou dans les cas 4.1 et 4.2 mentionnés ci-dessous, ou qu'une législation locale en vigueur vous y autorise, vous vous engagez à ne pas utiliser le Programme à d'autres fins que votre usage personnel, et vous ne devez en

aucun cas :

- (a) utiliser le Programme, ou autoriser l'utilisation du Programme, sur plusieurs ordinateurs, terminaux ou postes de travail simultanément ;
- (b) réaliser des copies du Programme ou de l'un quelconque de ses composants, ou réaliser des copies des documents accompagnant le présent Programme, sauf si cette copie entre dans le cadre d'une utilisation normale du Programme ou si elle s'avère nécessaire à des fins de sauvegarde ou de sécurité ;
- (c) utiliser le Programme, ou autoriser l'utilisation du Programme, dans un réseau, dans une configuration multi-utilisateurs ou une configuration permettant un accès à distance, cette restriction incluant toute utilisation en ligne, sauf si cette utilisation en ligne est expressément prévue par le Programme ;
- (d) vendre, louer, accorder une sous-licence, distribuer, prêter, traduire, fusionner, adapter, altérer, modifier ou céder d'une quelconque autre manière le Programme, ou des copies du Programme, sans avoir préalablement obtenu l'autorisation écrite de TFC ;
- (e) altérer ou modifier tout ou partie du Programme, ni permettre que le Programme ou l'un quelconque de ses composants soit combiné ou intégré à un quelconque autre programme ;
- (f) désassembler, décompiler, faire de l'ingénierie inverse ou créer des œuvres dérivées basées sur tout ou partie du Programme, ni tenter de faire quoi que ce soit d'autre en ce sens, sauf dans la mesure où (en application de la section 296A du *Copyright, Designs and Patents Act* de 1988) ces actions ne peuvent être interdites car elles sont essentielles pour garantir l'interopérabilité du Programme avec un autre logiciel, et à la condition expresse que les informations que vous aurez obtenues en vous livrant à ces activités :

(i) **ne soient utilisées que dans le but d'assurer l'interopérabilité du Programme avec un autre logiciel ; et**

(ii) **ne soient pas inutilement divulguées ou communiquées à des tiers sans avoir préalablement obtenu l'autorisation écrite de TFC ; et**

(iii) **ne soient pas utilisées pour créer un logiciel en grande partie similaire au présent Programme.**

(g) retirer les avis ou étiquettes désignant le propriétaire du Programme ou modifier de toute autre manière le Programme sans avoir préalablement obtenu l'autorisation écrite de TFC ; et

(h) exploiter le présent Programme ou l'un quelconque de ses composants à des fins commerciales, y compris, sans toutefois s'y limiter, l'utiliser dans un cybercafé, dans une salle d'arcades ou dans tout autre site. TFC peut vous proposer un Contrat de licence d'utilisation collective distinct qui vous permettra d'utiliser le Programme à des fins commerciales ; veuillez contacter TFC au moyen des coordonnées fournies ci-dessous.

3.2 Vous admettez que le Programme n'a pas été développé dans le but de satisfaire vos besoins individuels spécifiques et il est par conséquent de votre responsabilité de vous assurer que les fonctionnalités du Programme telles qu'elles sont décrites dans la Documentation sont en mesure de répondre à vos besoins.

3.3 Vous reconnaissez que le Programme est susceptible de comporter des erreurs ou des « bugs » et vous acceptez le fait que l'existence d'erreurs mineures ne saurait constituer une violation de la présente Licence.

4. UTILITAIRES DU PROGRAMME

4.1 Le présent Programme est susceptible de contenir un certain nombre d'utilitaires de conception, de programmation et de traitement de données, d'outils et autres ressources (« les Utilitaires du programme ») destinés à être utilisés avec le présent Programme afin de vous permettre de créer des missions, des campagnes, des « skins », des terrains et autres éléments personnalisés destinés à votre usage personnel dans le cadre de l'utilisation Programme (« les Nouveaux éléments de jeu »). L'utilisation des Utilitaires du Programme est soumise aux restrictions additionnelles suivantes :

(a) vous vous engagez, comme condition à votre droit d'utiliser les Utilitaires du Programme, à ne pas utiliser et à ne pas autoriser des tiers à utiliser les Utilitaires du Programme ainsi que les Nouveaux éléments de jeu que vous aurez créés à des fins commerciales, y compris, sans toutefois s'y limiter, à ne pas les vendre, les louer, accorder des licences d'utilisation les concernant, les distribuer, ou à céder d'une quelconque manière la propriété de ces Nouveaux éléments de jeu, autonomes ou combinés à de Nouveaux éléments de jeu créés par d'autres, par quelque canal de distribution que ce soit, y compris, sans toutefois s'y limiter, les magasins de détail et les boutiques en ligne. Vous vous engagez à ne solliciter, envoyer ou encourager aucune proposition ou offre d'une quelconque personne ou entité dans le but de créer de Nouveaux éléments de jeu en vue de leur commercialisation. Vous vous engagez à

informer immédiatement TFC par écrit de toutes les propositions ou offres en ce sens que vous recevrez ;
(b) si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les Nouveaux éléments de jeu que vous aurez créés, vous vous engagez à le faire gratuitement, sauf autorisation préalable de TFC ;
(c) les Nouveaux éléments de jeu ne peuvent être créés que si lesdits Nouveaux éléments de jeu ne peuvent être utilisés qu'avec la version commerciale du Programme. Les Nouveaux éléments de jeu ne doivent pas être conçus de manière à pouvoir être utilisés de manière autonome ;
(d) les Nouveaux éléments de jeu ne doivent en aucun cas avoir un contenu à caractère illicite, obscène ou diffamatoire, contraire aux droits des tiers parties en matière de confidentialité et de publicité. De plus, en l'absence de licences irrévocables appropriées spécifiquement accordées à cette fin, ils ne doivent pas contenir de marques de commerce ou d'œuvres protégées par le copyright ou autres droits de propriété de tiers parties ;
(e) tous les Nouveaux éléments de jeu doivent être clairement identifiés, au moins dans les descriptions en ligne, pendant une durée raisonnable sur l'écran d'accueil : (a) le nom et l'adresse de courrier électronique du (ou des) créateur(s) des Nouveaux éléments de jeu et (b) la mention « LE PRÉSENT ÉLÉMENT DE JEU N'A PAS ÉTÉ CRÉÉ OU SPONSORISÉ PAR TFC. » ;
(f) tous les Nouveaux éléments de jeu que vous êtes susceptible de créer seront la propriété exclusive de TFC et/ou de ses concédants et seront considérés comme des œuvres dérivées (tel que ce terme est défini par la législation américaine sur le copyright) du Programme et TFC et ses concédants pourront utiliser tout Nouvel élément de jeu que vous aurez rendu public à quelque fin que ce soit, y compris, sans toutefois s'y limiter, à des fins de publicité et de promotion dudit Programme.

4.2 Dans certaines circonstances, et avec l'accord de TFC, vous pouvez être autorisé à publier et distribuer de Nouveaux Eléments de Jeu dans un but lucratif. Dans ce cas, il vous faudra en premier lieu contacter TFC afin d'en demander l'autorisation et d'obtenir les détails d'un tel accord à l'adresse suivante: TFC Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, England, UK. à l'intention de "Business and Legal Affairs".

5. GARANTIE

Vous assumez l'intégralité du risque lié à l'utilisation ou à l'exécution du présent Programme. Toutefois, nous vous garantissons que le support contenant le Programme est exempt de tout vice de matériau et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation et que le Programme et les services qui y sont associés fonctionneront globalement d'une manière conforme à ce qui est indiqué par la documentation jointe au Programme. Cette garantie est valable pendant une durée de 90 (quatre-vingt-dix) jours à compter de la date d'achat du Programme.

6. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

6.1 SOUS RÉSERVE DE LA CLAUSE 6.2, NI TFC, NI SES SOCIÉTÉS APPARENTÉES, FILIALES, SOCIÉTÉS AFFILIÉES OU CONCÉDANTS NE SAURAIENT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES PERTES OU PRÉJUDICES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RÉSULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME, Y COMPRIS, SANS TOUTEFOIS S'Y LIMITER, DES PERTES DE FONDS DE COMMERCE, DES PERTES DE REVENUS, DES PERTES DE BÉNÉFICES OU DE CONTRATS COMMERCIAUX, DES INTERRUPTIONS D'ACTIVITÉ, DES INCAPACITÉS À UTILISER DE L'ARGENT OU DES ÉCONOMIES POTENTIELLES, DES PERTES D'INFORMATIONS, DES OPPORTUNITÉS MANQUÉES, DES PERTES, ENDOMMAGEMENTS OU CORRUPTIONS DE DONNÉES, DES ARRÊTS DE TRAVAIL, DES PANNES OU DYSFONCTIONNEMENTS D'ORDINATEUR, OU DES AUTRES PRÉJUDICES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE OU DES PERTES OU PRÉJUDICES INDIRECTES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT CAUSÉS PAR UN ACTE DÉLICIEUX (Y COMPRIS LA NÉGLIGENCE), UNE VIOLATION DU CONTRAT, ETC., ET CE, MÊME SI TFC A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ QUE DE TELS PRÉJUDICES APPARAISSENT. LA RESPONSABILITÉ DE TFC AU TITRE DE OU EN RAPPORT AVEC LA PRÉSENTE LICENCE, OU TOUT AUTRE CONTRAT COLLATÉRAL, QU'IL S'AGISSE D'UNE VIOLATION DU CONTRAT OU D'UN ACTE DÉLICIEUX (Y COMPRIS UNE NÉGLIGENCE), ETC., NE POURRA EN AUCUN CAS EXCÉDER LE MONTANT RÉELLEMENT PAYÉ POUR ACQUÉRIR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME.

6.2 Rien dans la présente Licence ne saurait exclure ou limiter d'une quelconque manière la responsabilité juridique du Concédant en cas de fraude, ou en cas de décès ou de préjudice corporel causé par sa négligence, ou tout autre acte engageant sa responsabilité dans la mesure où la cause de cette responsabilité peut être exclue ou limitée sans contrevenir à la législation en vigueur.

6.3 Sous réserve des clauses 6.1 et 6.2, la responsabilité juridique de TFC en cas de violation des droits

de propriété intellectuelle de tierces parties sera limitée aux violations de droits existant au Royaume-Uni.

6.4 LA PRÉSENTE LICENCE DÉFINIT L'INTÉGRALITÉ DES OBLIGATIONS ET DES RESPONSABILITÉS DE TFC CONCERNANT LA MISE À DISPOSITION DU PROGRAMME ET DE LA DOCUMENTATION QUI L'ACCOMPAGNE. IL N'EXISTE NOTAMMENT AUCUNE CONDITION, GARANTIE, REPRÉSENTATION OU AUTRE CLAUSE, EXPLICITE OU IMPLICITE, OPPOSABLE À TFC AUTRE QUE CELLES EXPLICITEMENT ÉNONCÉES DANS LA PRÉSENTE LICENCE. TOUTE CONDITION, GARANTIE, REPRÉSENTATION OU AUTRE CLAUSE CONCERNANT LA MISE À DISPOSITION DU PROGRAMME ET DE LA DOCUMENTATION Y AFFÉRENTE SUSCEPTIBLE D'ÊTRE IMPLIQUÉE OU INTÉGRÉE DANS LA PRÉSENTE LICENCE, OU DANS TOUT AUTRE CONTRAT COLLATÉRAL, PAR LA LÉGISLATION, LA *COMMON LAW* OU AUTRE, EST EXCLUE DANS LA LIMITE AUTORISÉE PAR LA LOI.

7. INDEMNISATION

Vous vous engagez à indemniser, à défendre et à dégager TFC et ses associés, filiales, concédants, sous-traitants, dirigeants, administrateurs, salariés et agents de toute responsabilité concernant les préjudices, pertes et débours découlant directement ou indirectement de vos actes et de vos défaillances dans le cadre d'une utilisation du Programme conforme aux termes du présent Contrat.

8. RÉSILIATION DE LA LICENCE

8.1 Vous pouvez résilier la présente Licence à tout moment en détruisant le Programme et l'ensemble des Nouveaux éléments de jeu en votre possession.

8.2 TFC peut, à sa seule discrétion, résilier la présente Licence si vous ne respectez pas les clauses et conditions qu'elle contient. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme ainsi que tous les Nouveaux éléments de jeu en votre possession.

8.3 Lors de la résiliation de la présente Licence pour quelque raison que ce soit :

- (a) tous les droits qui vous auront été accordés au titre des présentes vous seront automatiquement retirés ;
- (b) vous devrez également cesser toute activité autorisée par la présente Licence ; et
- (c) enfin, vous devez immédiatement supprimer ou désinstaller le Programme de tous les équipements informatiques en votre possession et immédiatement détruire ou retourner à TFC (selon l'option qui aura été choisie par TFC) toutes les copies du Programme en votre possession, sous votre responsabilité ou sous votre contrôle et, en cas de destruction de ces dernières, certifier sur l'honneur à TFC que ces copies ont bien été détruites.

9. CESSION DE LA LICENCE

9.1 Vous pouvez céder de manière permanente l'intégralité des droits qui vous ont été accordés au titre de la présente Licence à un nouveau bénéficiaire, à condition que ledit bénéficiaire accepte les termes de la présente Licence et que vous désinstalliez le Programme de votre ordinateur.

TFC pourra céder, attribuer, facturer, sous-louer ou disposer de toute autre manière que ce soit de la présente Licence, l'un quelconque de nos droits ou obligations y afférents, et ce, à tout moment de la période de validité de la présente Licence.

10. DIVERS

10.1 Le Concédant ne saurait être tenu pour responsable, pénalement ou civilement, du non-respect ou du retard dans l'exécution de ses obligations au titre de la présente Licence si ce non-respect ou ce retard d'exécution est causé par un événement échappant raisonnablement à son contrôle.

10.2 La présente Licence et tous les documents auxquels elle fait expressément référence constituent l'intégralité du contrat conclu entre TFC et vous-même dans le cadre de l'octroi de la présente licence d'utilisation du Programme et de la Documentation qui l'accompagne et prévaut sur tout(e) autre contrat, convention ou arrangement antérieur(e), oral(e) ou écrit(e), conclu(e) entre nous.

10.3 La présente Licence sera réputée avoir été établie et signée en Angleterre, et les litiges découlant de ou en rapport avec la présente Licence ou son objet devront être régis et interprétés conformément au droit anglais. Les parties aux présentes sont d'accord pour que les tribunaux anglais aient compétence exclusive pour régler les litiges ou les réclamations découlant de ou en rapport avec la présente Licence ou son objet.

Copyright © 2010, The Fighter Collection Ltd. All rights reserved.
Copyright © 2002, Xiph.org Foundation
Copyright © 2002, Industrial Light & Magic, a division of Lucas Digital Ltd. LLC
Copyright © 2003-2008, Tecgraf, PUC-Rio.
Copyright © 2003, Kepler Project.
Copyright © 2003-2006, The Kepler Project.
Copyright © 2007, The FreeType Project
Copyright © 2001-2003, Henry Maddocks

Pour toute question concernant la présente Licence, n'hésitez pas à contacter TFC à l'adresse suivante :
Imperial War Museum, Duxford Airfield, Cambridge, CB2 4QR, Angleterre, R.-U. À l'attention du Service
« Business and Legal Affairs » (Affaires juridiques et commerciales)

